
BACK
TO THE FUTURE
III
TM
iMAGE
WORKS

BACK TO THE FUTURE PART III™

IMAGE WORKS™

Back to the Future part III

Designed and programmed by Probe Software Ltd.

The manual was produced by Gary Whitta and James Willis

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street,
London SE1 0SW Telephone: 071 928 1454 Fax: 071 583 3494
Customer Support no: 071 261 9455

LOADING

Should you experience loading difficulties with this product, please pop the disk ONLY (hang onto the packaging and documentation) into some sturdy packaging and send it to:

Department BTF3, Image Works
Irwin House, 118 Southwark Street
London SE1 0SW

along with a brief description of the problem and, of course, your name and address. We will endeavour to provide you with a replacement within 28 days of receiving the disk. This in no way affects your statutory rights.

ATARI ST

Insert the disk into the internal drive and switch on the machine. The game will load and run automatically. Owners of single sided disk drives should return the disk to us for up-grading:

send to BTTF3 Upgrade, Image Works,
Irwin House, 118 Southwark Street,
London SE1 0SW.

AMIGA

Switch on the machine, and when the Workbench prompt appears, insert the disk into the internal drive. The game will load and run.

SPECTRUM CASSETTE

Ensuring the cassette is fully rewound to the beginning of side A, insert the cassette into the cassette recorder, then type LOAD"" and press RETURN. The game will load and run.

SPECTRUM +3 DISK

Insert the disk into the drive and select LOADER from the on-screen menu. The game will load and run.

COMMODORE 64 CASSETTE

Ensuring the cassette is fully rewound to the beginning of side A, insert the cassette into the data recorder, then, hold down SHIFT and press RUN/STOP. Press play when prompted, and the game will load and run.

COMMODORE 64 DISK

Insert the disk into the drive, type LOAD "*",8,1 and press RETURN. The game will load and run.

COMMODORE 128

Type GO64 and press RETURN. Type Y when prompted, followed by RETURN, then follow the appropriate Commodore 64 instructions.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Ensuring the cassette is fully rewound to the beginning of side A, insert the fully-rewound cassette into the player. Hold down CONTROL and press ENTER on the numeric keypad. Press play when prompted, and the game will load and run. On disk machines you will have to type " TAPE" followed by return.

AMSTRAD CPC DISK

Insert the disk into the drive and type RUN""DISK. The game will load and run.

IBM PC AND COMPATIBLES

Insert Disk 1 into Drive A: of your system and then type "A:" followed by RETURN. Then type "BTTF3" followed by RETURN. The program will now load and run.

CASSETTE VERSIONS PLEASE NOTE

Due to this program consisting of several different parts, it will be necessary for you to stop and start the cassette as instructed on screen by your computer.

CONTROLS

The Atari ST, Amiga and Commodore 64 versions can be played with a joystick only. ST owners should plug their stick into Port One, while Amiga and Commodore 64 owners should use Port Two.

Spectrum, Amstrad and IBM PC versions all have redefinable keyboard controls, as well as joystick options. (Spectrum users must have a Kempston or Sinclair interface). Refer to the on-screen instructions for more details.

THE STORY SO FAR...



Marty's in big trouble. Having returned to 1955 to try and stop the evil Biff from changing the future for his own benefit with the aid of a stolen sports almanac, he and Doc Brown have managed to do just that. But when the flying DeLorean - with Doc inside - is hit by lightning and disappears, Marty is left stranded in 1955! His troubles are far from over.

Seconds after the Doc's disappearance, Marty receives a letter from him - dated 1885! After being catapulted back to the old West by the lightning bolt, Doc has decided to settle down there

as a blacksmith, explaining that he's quite happy there and wants no help from Marty. Also included in the letter are specific instructions on how to find the DeLorean (which Doc has hidden in a disused mineshaft) and use it to get Marty back to 1985. But when Marty and Doc return to the mineshaft to recover the DeLorean, they discover, in the nearby graveyard, a headstone with Doc's name on it - dated just a few days after his letter to Marty! Realising he has to save the Doc before he is killed, Marty uses the DeLorean to travel back to 1885...

OVER TO YOU...

Now it's up to you, in the roles of both Marty and Doc Brown to save the day and return everyone safely to their own time. It's not going to be easy, thanks to the appearance of Buford "Mad Dog" Tannen, the first in the long line of the evil Tannens of Hill Valley! He's been gunning for Doc since he arrived - and now he's gunning for you too.

BACK TO THE FUTURE PART III is split into four sections, which you play one after the other. Each section represents a famous scene from the movie - so if you've seen the film, so much the better. The sections get progressively harder, with the final section, in which you must get back to 1985 once and for all, the toughest of the lot. But don't worry - we'll give you some help along the way. You may pause the game during any of the sections by pressing the 'H' key, and pressing it again to continue.

Level 1

THE BUCKBOARD CHASE



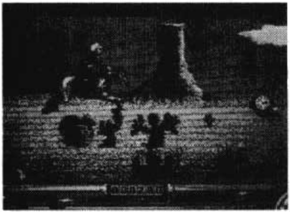
SCENARIO

Just after meeting up with each other back in 1885, Marty and Doc are planning how to get back to 1985 - when they hear somebody scream. It's Clara, Hill Valley's new schoolteacher, on a runaway buckboard (which is, by the way, sort of a horse-pulled cart) headed straight over the ravine! Acting quickly, Doc leaps on his horse and gives chase.

GAMEPLAY

The object of this first game is to reach Clara before the buckboard reaches the edge of the ravine. You're Doc, on the horse, and you start out just behind Clara on the buckboard. A window below the main screen shows how close you and Clara are to the ravine. You don't have any direct control over the horse, as it gallops automatically. However, you can control Doc's actions. If you catch up with Clara before she reaches the edge of the ravine, you've won and it's onto the next level.

The task is made more difficult by obstacles that crop up along the way and threaten to stop Doc from saving Clara. Objects, such as Indian tomahawks and pieces of luggage that have fallen from the back of the buckboard, come flying at the Doc, and they must either be ducked under or jumped over; you'll learn which movement is appropriate, depending on the height of the object.



Some objects can be picked up - anything that doesn't bounce, like a hat or piece of clothing can be collected by Doc by pushing diagonally down and right on the joystick. You get bonus points for every item collected.

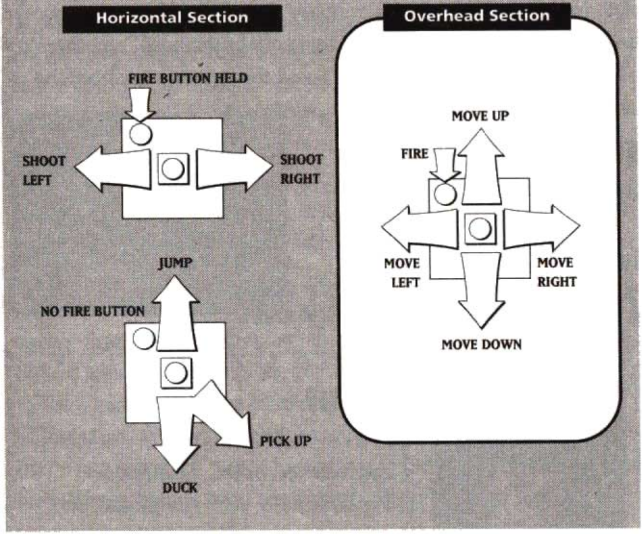
To make things more difficult, the Indians have decided to interfere. They chase after Doc on horseback, trying to knock him off his horse. Fortunately you've got a gun to defend yourself with, and you can shoot both in front of you and behind.

Every time Doc falls off his horse, time is lost and Clara gets closer to the ravine. If you fall off too many times, the buckboard goes over the ravine and the game is over.

MID-GAME SECTIONS

As you get closer to Clara, the action changes viewpoints at certain intervals - you're still Doc on the horse, but now you view the action from directly above with the screen scrolling upwards

CONTROLS



In the first of the two overhead sections, you're caught in a battle between the cavalry and the Indians, and you've got to make your way through the crossfire without getting hit by their own fire. You've still got your gun, and you can shoot the Indians - but don't shoot the cavalry! Also, keep an eye out for obstacles on the ground that can knock you off your horse.

In the second overhead section, which comes in the later part of the level, you've got to make your way through Hill Valley - right in the middle of a bank robbery! Buford and his gang have been cornered by the cavalry coming out of the bank, and there's a big shootout underway. Again, avoid the bullets and shoot the bad guys, while looking out for obstacles on the ground.

HINT

Don't shoot the cavalry!

Level 2
THE SHOOTING GALLERY



SCENARIO

It's a night of celebration in Hill Valley. Construction of the famous clock tower has finally been completed, and Marty and Doc are there at the open-air party. While he's there, Marty notices an old-style Shooting Wagon. Unable to resist the temptation after all the practice he's put in at Seven Eleven (!), Marty pays up, loads up and takes aim...

GAMEPLAY

In this section, the objective is simple - shoot as much as you can, as quickly as you can. This game is played in first-person perspective - which means you see things exactly as Marty sees them. Your gun appears on screen, and to help you a little, there's



a special gunsight that shows exactly where you're aiming. All you have to do is aim and shoot, and try to knock out as much as you can. Don't worry about ammunition - you've got as much as you like, but time is short. A clock in the top-right hand corner ticks away as you play, and when you run out of time, Buford appears and ends the game.

The easiest targets to hit are the ducks - they scroll along the bottom of the gallery from right to left. There are also flying ducks, that come along the top of the gallery in the same direction. These move faster, so you have to be quick. There are also plenty of bonus items to watch out for, so keep your eyes open.

For more points though, watch out for the cardboard cut-outs of Buford and his gang. They appear from the shop doorways and windows - and even at point-blank range, right at the front of the screen - gunning for Marty. They can't shoot you, but they only appear for a very short time before disappearing again, so you have to be quick.

HINT

Targets aren't the only thing you can shoot. Take a look around OUTSIDE the limits of the shooting gallery itself, and try to hit some of the background obstacles. There could be interesting results! Don't shoot the old ladies, and look out for special duck bonuses!

Level 3

PIE THROWING



SCENARIO

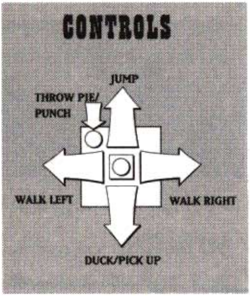
While at the Clock Tower opening ceremony, who should turn up but the evil Buford "Mad Dog" Tannen and his gang of cronies - and they're just looking for trouble. But when they start picking on Doc, they didn't count on meeting Marty. He may not have a gun, but he's a mean frisbee-thrower, and armed with a pile of empty pie-trays from the pie stall, Marty gives Buford and the gang a run for their money!

GAMEPLAY

Buford's gang have hidden in the buildings around the Hill Valley square, leaving you out in the open with nothing but a pile of pie-trays to defend yourself with. The bad guys appear from doorways, windows and on the saloon roof and shoot at you. You've managed to grab an old oven door, which you're using as a primitive bullet-proof vest, but it can only protect you for a certain number of shots - if it gets hit too many times, it breaks open, revealing Marty's heart. The next hit is fatal.

You get your pies - in stacks of ten - from the table in the bottom-right corner of the screen. There is an infinite supply of pies, and Marty can replenish his supply at any time. To throw them, just position yourself (Marty can only move left or right) and hit fire - you can throw the trays as fast as you like. Getting positioned exactly right so you can hit your targets isn't easy, but it soon comes with practice. The trick is getting there fast enough so you can hit one of Buford's gang before they disappear again.





However, hitting a bad guy once isn't good enough. It'll get rid of him

for a little while, but he'll soon be back. You must hit a bad guy three times to get rid of him for good, and when he's gone he's crossed off the Bad-O-Meter at the top of the screen. When all six bad guys have been defeated, Buford himself appears and must be defeated. Get rid of Buford, and it's on to the final section.

HINT

You can "bend" pies in the air by swerving them. Touch the joystick in the direction you wish to swerve immediately after throwing the pie. Useful for getting into tight corners!

Level 4

THE TRAIN



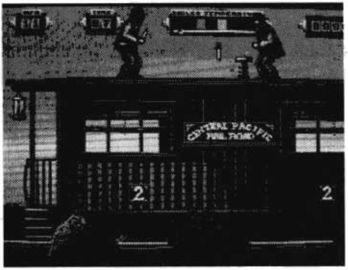
SCENARIO

Marty and Doc have finally come up with a plan to get back to 1985 - but the only way they can get the DeLorean up to 88mph is to push it in front of a locomotive! So they decide to steal one...

GAMEPLAY

You play Marty, and you start the game standing on top of the moving locomotive's last carriage. You've got to make your way along the carriages, collecting Doc's special speed logs along the way to push the train up to 88mph, and finally get to the DeLorean at the front of the train before time runs out.

As you walk along the train, members of Buford's gang and the train engineers (who don't want you to steal their train) appear and confront you. Fortunately, Marty's still got some pie trays left that he can throw to knock the bad guys off the train. If they get too close, Marty can either punch them out or duck down and crawl under their legs. You must also jump to get over the gaps from carriage to carriage.



Be careful of static obstacles as the train speeds past. Mailhooks, water towers and signals can all knock Marty off the train, so you need to duck or jump to avoid them. If you get knocked off, you're brought back on screen by your hoverboard, and you can climb back up on one of the carriage ladders to carry on.

Along the way, you must pick up the seven coloured speed logs that the careless Doc has dropped along the top of the train. Each

log increases the engine's speed by 11mph, with the final one pushing it up to 88mph.

When you finally make it to the engine at the front of the train, there's one last obstacle to overcome before you can return to 1985. The locomotive's boiler has been pushed too far by the special speed logs, and it's spraying out puffs and jets of steam. The puffs are harmless, but the jets can knock Marty off. You need to edge your way up the engine carefully, avoiding the jets, and jump down to the DeLorean at the front of the train. If you manage that, it's back to 1985.

But is it the end?

HINT

Every time you pick up a speed log, the train bumps as it picks up speed. Be careful you don't get knocked off when this happens, and look out too for the smoke and cinders that can confuse Marty and cause him to fall off.

BACK TO THE FUTURE PART III™

IMAGE WORKS™

RETOUR VERS LE FUTUR III

a été conçu et programmé par Probe Software Ltd.

Le manuel a été réalisé par Gary Whitta et Jim Willis.

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street,
London SE1 0SW Telephone: 071 928 1454 Fax: 071 583 3494
Customer Support no: 071 261 9455

CHARGEMENT

Au cas où vous ayez des problèmes lors du chargement de ce produit, mettez la disquette UNIQUEMENT (gardez l'emballage et la documentation) dans une enveloppe renforcée et envoyez-la à:
Department BTF3, Image Works
Irwin House, 118 Southwark Street
London SE1 0SW
avec une brève description du problème et, bien entendu, vos nom et adresse. Nous nous efforcerons de vous fournir une disquette de remplacement dans les 28 jours suivant la réception de votre disquette. Ceci n'affecte en aucun cas vos droits statutaires.

ATARI ST

Insérez la disquette dans l'unité de lecture interne et mettez votre machine en marche. Le jeu se chargera et se mettra en route. Les utilisateurs d'unités de lecture de disquettes à une seule face devraient nous renvoyer la disquette pour que nous l'adaptations.

Envoyez-la à: BTTF3 Upgrade, Image Works,
Irwin House, 118 Southwark Street,
London SE1 0SW.

AMIGA

Mettez la machine en marche, et quand l'indication Workbench apparaît, insérez la disquette dans l'unité de lecture interne et le jeu se chargera et se mettra en route.

SPECTRUM CASSETTE

Insérez la cassette dans le magnétophone et tapez LOAD "". Le jeu se chargera et se mettra en route.

SPECTRUM +3 DISQUETTE

Insérez la disquette dans l'unité de lecture et sélectionnez LOADER sur l'écran de menu. Le jeu se chargera et se mettra en route.

COMMODORE 64 DISQUETTE

Insérez la disquette dans l'unité de lecture et tapez LOAD"*",8,1. Le jeu se chargera et se mettra en route.

COMMODORE 128

Tapez G064 puis appuyez sur la touche RETURN. Tapez Y quand l'incitation apparaît, puis sur RETURN, puis suivez les instructions Commodore 64 appropriées.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Insérez la cassette dans dans le magnétophone. Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur la touche ENTER du clavier numérique. Le jeu se mettra en route.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Insérez la disquette dans l'unité de lecture et tapez RUN " " DISK. Le jeu se chargera et se mettra en route.

IBM PC + COMPATIBLES

Insérez DISK 1 dans l'unité de lecture A: de votre système puis tapez "A:" suivi de RETURN, et tapez ensuite "BTTF2" de nouveau suivi par RETURN. Le programme se chargera et se mettra en route.

NOTE A PROPOS DES VERSIONS SUR CASSETTE

Etant donné que ce programme est en plusiers parties, il vous faudra arrêter et reprendre la cassette selon les instructions apparaissant sur l'écran de votre ordinateur.

CONTROLES

Les versions Atari ST, Amiga et Commodore 64 ne peuvent être utilisées qu'avec un joystick. Les utilisateurs de ST devraient brancher leur joystick dans Port One (Sortie Un), tandis que les utilisateurs d'Amiga et de Commodore 64 devraient utiliser Port Two (Sortie Deux).

Les versions Spectrum, Amstrad et IBM PC ont toutes des contrôles par clavier redéfinissables, ainsi que des options joystick. (Les utilisateurs de Spectrum doivent posséder une interface Kempston ou Sinclair). Consultez les instructions sur l'écran pour plus de détails.

L'HISTOIRE JUSQU'A PRESENT...

Marty a de sérieux problèmes. De retour en 1955 Marty et Doc viennent juste de réussir à empêcher Biff de changer le futur en sa faveur à l'aide d'un almanach sportif volé. Mais la DeLorean volante - avec Doc à l'intérieur - est frappée par la foudre et disparaît, laissant Marty en 1955! Ses problèmes sont loin d'être terminés.



Quelques secondes après la disparition de Doc, Marty reçoit une lettre de ce dernier - datée en 1885! Après avoir été catapulté dans le FarWest par le coup de foudre, Doc a décidé de s'y installer en tant que forgeron, donnant comme explication qu'il y est heureux et qu'il n'a pas besoin de l'aide de Marty. La lettre

comprend également des instructions précises sur le moyen de récupérer la DeLorean (que Doc a cachée dans un puits de mine) et de l'utiliser pour renvoyer Marty en 1985. Mais quand Marty et Doc retournent au puits de mine pour récupérer la DeLorean, ils découvrent, dans le cimetière avoisinant, une pierre tombale avec le nom de Doc inscrit dessus - datée juste quelques jours après sa lettre à Marty! Réalisant qu'il doit sauver Doc avant que celui-ci ne se fasse tuer, Marty utilise la DeLorean pour retourner en 1885...

A VOUS...

C'est à vous maintenant, dans les rôles de Marty et de Doc Brown à la fois, de tout remettre en place à la bonne époque. Cela ne sera pas facile, à cause de Buford Tannen, surnommé "le Chien Fou", premier de la longue lignée des terribles Tannens de Hill Valley! Il cherche Doc depuis son arrivée et maintenant c'est vous qu'il cherche aussi.

RETOUR VERS LE FUTUR III III est divisé en quatre parties, que vous jouez l'une après l'autre. Chaque partie représente une célèbre scène du film - donc tant mieux si vous avez vu le film. Les parties deviennent de plus en plus difficiles, et la dernière partie, dans laquelle vous devez retourner en 1985 une fois pour toutes, est la plus dure des quatre. Mais ne vous en faites pas - nous vous aiderons au fur et à mesure que vous jouerez. Vous pouvez vous arrêter pendant n'importe laquelle des parties en appuyant sur la touche "H", et vous pouvez reprendre votre partie en appuyant de nouveau sur la même touche.

NIVEAU UN

LA POURSUITE EN BUCKBOARD



SCENARIO

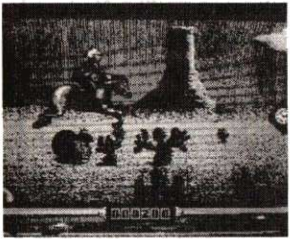
Tout juste après s'être retrouvés en 1885, Marty et Doc sont en train de décider de la manière de revenir en 1985, lorsqu'ils entendent quelqu'un hurler. C'est Clara, la nouvelle institutrice de Hill Valley, sur un buckboard tiré par un cheval emballé (un buckboard, au fait, c'est une espèce de charrette) et fonçant tout droit vers le ravin! Agissant vite, Doc monte sur son cheval et part à sa poursuite.

LE JEU

Le but de cette première partie est d'atteindre Clara avant que le buckboard n'arrive au bord du ravin. Vous êtes Doc, à cheval, et vous commencez derrière Clara sur le buckboard. Une fenêtre sous l'écran principal vous indique à quelle distance se trouve le ravin par rapport à vous-même et à Clara. Vous n'avez pas de contrôle direct sur le cheval, car il galope automatiquement. Cependant, vous pouvez contrôler les actions de Doc. Si vous rat-

trapez Clara avant qu'elle n'atteigne le bord du ravin, vous avez gagné et vous passez au niveau suivant.

Votre tâche est compliquée par des obstacles qui font leur apparition au fur et à mesure de la partie et menacent d'empêcher Doc de sauver Clara. Des objets tels que des tomahawks indiens et des articles de baggage tombés de l'arrière du buckboard, sont

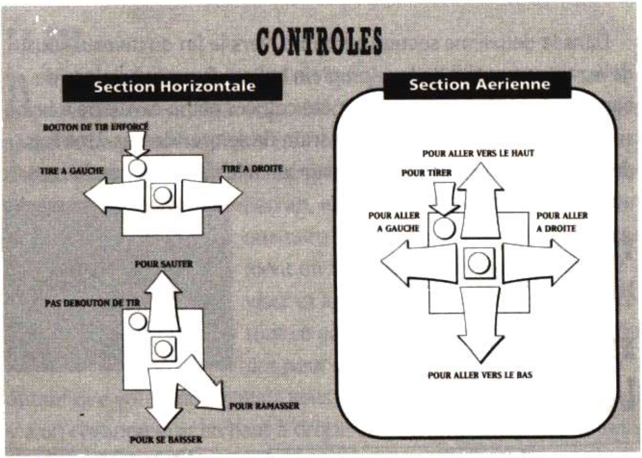


jetés sur le passage de Doc, et Doc doit soit se baisser pour les laisser passer au-dessus de lui, soit leur sauter par-dessus; vous apprendrez quels mouvements effectuer en fonction de la hauteur des objets.

Certains objets peuvent être ramassés - tout ce qui ne rebondit pas, un chapeau ou un vêtement par exemple, peut être ramassé par Doc en poussant sur le joystick en diagonale descendante vers la droite. Vous obtenez des points de bonus pour chaque article ramassé.

Pour compliquer les choses, les Indiens ont décidé de s'en mêler. Ils poursuivent Doc à dos de cheval, essayant de le désarçonner. Heureusement vous avez un revolver pour vous défendre et vous pouvez tirer devant et derrière vous.

Chaque fois que Doc tombe de son cheval, il perd du temps et Clara se rapproche du ravin. Si vous tombez trop souvent, le buckboard tombe dans le ravin et la partie est terminée.



SECTION A MI-JEU

Tandis que vous vous rapprochez de Clara, l'action change de point de vue à certains intervales - vous êtes toujours Doc à cheval, mais maintenant vous voyez l'action du dessus et l'écran se déroule vers le haut.

Dans la première des deux sections aériennes, vous êtes pris dans une bataille entre la cavalerie et les Indiens, et vous devez traverser les feux croisés sans être touché. Vous avez toujours votre revolver, et vous pouvez tirer sur les Indiens - mais ne tirez pas sur la cavalerie! Faites aussi attention aux obstacles qui se trouvent sur le sol et qui peuvent vous faire tomber de votre cheval.

Dans la deuxième section aérienne, vers la fin du niveau, vous devez traverser Hill Valley - en plein milieu d'un cambriolage de banque! Buford et sa bande ont été coincés par la cavalerie à leur sortie de la banque, et on est en train de se tirer dessus. Une fois de plus, évitez les balles et tirez sur les méchants, tout en faisant attention aux obstacles à terre.

CONSEIL

Ne tirez pas sur la cavalerie!

NIVEAU DEUX
LE STAND DE TIR

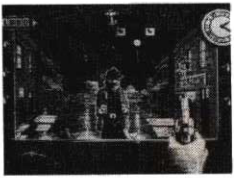


SCENARIO

La fête bat son plein à Hill Valley. La construction du fameux clocher est enfin terminée, et Marty et Doc sont à la fête en plein air. Là-bas Marty remarque un ancien Stand de Tir. Incapable de résister à la tentation après tout son entraînement à Seven Eleven (!), Marty paye, charge et vise...

LE JEU

Dans cette section, l'objectif est simple - tirez autant que vous le pouvez, aussi vite que vous le pouvez. Cette partie se joue en perspective de première personne - ce qui signifie que vous voyez les choses exactement comme Marty les voit. Votre arme apparaît sur



l'écran, et pour vous aider un peu, il y a une mire spéciale qui vous montre exactement où vous visez. Il ne vous reste qu'à viser et à tirer, et à essayer de descendre tout ce que vous pouvez. Ne vous en faites pas pour les munitions - vous en avez autant que vous voulez, mais vous n'avez pas beaucoup de temps. Il y a un chronomètre en haut à droite de l'écran et quand votre temps s'est écoulé, Buford apparaît et termine la partie.

Les cibles les plus faciles à atteindre sont les canards - ils défilent en bas du stand de tir, de droite à gauche. Il y a également des canards volants, qui se déplacent en haut du stand, dans la même direction. Ils vont plus vite, donc vous devez être rapide. Il y a également beaucoup d'articles de bonus, alors ayez l'oeil.

Pour marquer plus de points, faites attention aux silhouettes en carton de Buford et de sa bande. Elles apparaissent aux portes et aux fenêtres des boutiques - et même à bout portant, tout au devant de l'écran - cherchant Marty. Elles ne peuvent pas vous tirer dessus, mais elles n'apparaissent qu'un court instant avant de disparaître de nouveau, donc vous devez faire vite.

CONSEIL

Les cibles sont la seule chose sur laquelle vous pouvez tirer. Jetez un coup d'oeil HORS des limites du stand-même, et essayez de tirer sur certains des obstacles dans le fond. Vous pouriez obtenir d'intéressants résultats! Ne tirez pas sur les vieilles dames, et cherchez les canards de bonus spéciaux!

NIVEAU TROIS

LANCE DE TOURTES



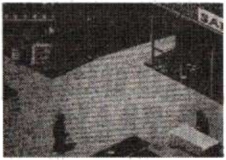
SCENARIO

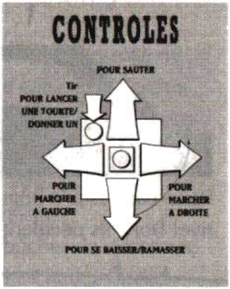
Pendant la cérémonie d'inauguration du clocher, Buford Tannen "le Chien Fou" arrive avec sa bande - et ils ne font que chercher la bagarre. Mais quand ils ont commencé à s'en prendre à Doc, ils ne s'attendaient pas à trouver Marty. Il n'est peut-être pas armé mais il est très fort au lancer du frisbee et armé d'une pile de plats vides au stand de tartes, Marty en donne pour leur argent à Buford et à sa bande!

LE JEU

La bande de Buford s'est cachée dans les bâtiments autour de la place de Hill Valley, vous laissant à découvert avec seulement une pile de plats à tartes pour vous défendre. Les méchants apparaissent aux portes, aux fenêtres et sur le toit du saloon et ils vous tirent dessus. Vous avez réussi à vous emparer de la porte d'un vieux four que vous utilisez comme bouclier primitif, mais il ne peut vous protéger que contre un certain nombres de tirs - s'il est atteint trop de fois, il se casse, révélant le coeur de Marty. Le tir suivant est mortel.

Vous pouvez obtenir vos tartes, en piles de dix, à la table dans le coin inférieur droit de l'écran. Il y a une quantité infinie de tourtes, et Marty peut renflouer ses réserves à tout moment. Pour les lancer, il vous suffit de vous positionner (Marty ne peut se déplacer qu'à gauche ou à droite) et d'appuyer sur tir - vous pouvez lancer les plats aussi vite que vous le voulez. Il n'est pas facile de vous positionner exactement de façon à pouvoir atteindre vos cibles, mais vous y arriverez avec de l'entraînement. En fait, il faut y arriver assez rapidement pour pouvoir atteindre un membre de la bande de Buford avant qu'il ne disparaisse de nouveau.





Cependant, toucher l'un des méchants ne suffit pas. Cela vous en débarrassera pour un certain temps, mais il reviendra bientôt. Vous devez le toucher trois fois pour vous en débarrasser pour de bon, et une fois qu'il est éliminé, il est rayé du Méchant-O-Mètre en haut de l'écran. Quand les six méchants ont été vaincus, Buford lui-même apparaît et doit être éliminé. Débarrassez-vous de Buford, et vous passerez à la partie finale.

CONSEIL

Vous pouvez "plier" les tartes en l'air en les déviant. Touchez le joystick dans la direction dans laquelle vous voulez dévier immédiatement après avoir lancé la tourte. Ceci est utile pour aller dans les coins!

NIVEAU QUATRE
LE TRAIN



SCENARIO

Marty et Doc ont enfin élaboré un plan pour retourner en 1985 - mais la seule façon de faire monter la DeLorean jusqu'à 88mph est de la pousser devant une locomotive! Donc ils décident d'en voler une...

LE JEU

Vous jouez Marty, et vous commencez la partie debout sur le toit du dernier wagon de la locomotive en route. Vous devez passer sur tous les wagons, en ramassant les bûches de vitesse que vous trouvez en chemin pour faire monter le train à 88mph. Puis vous devez mettre la DeLorean devant le train avant que le temps ne se soit écoulé.

Tandis que vous marchez sur le train, les membres de la bande de Buford et les mécaniciens du train (qui ne veulent pas que vous voliez leur train) viennent vous confronter. Heureusement, Marty a encore quelques plats à tartes qu'il peut leur lancer pour les faire tomber du train. S'ils s'approchent trop, Marty peut soit leur donner des coups de poing, soit se baisser et leur passer entre les jambes. Vous devez aussi sauter pour passer d'un wagon à l'autre.



Faites attention aux obstacles immobiles lors du passage du train. Les crochets des postes, les châteaux d'eau et les signaux peuvent tous faire tomber Marty du train, donc vous devez vous baisser ou sauter pour les éviter. Si vous tombez, vous êtes ramené sur l'écran par votre hoverboard, et vous pouvez remonter par l'une des échelles de wagon pour continuer.

En chemin, vous devez ramasser les sept bûches de vitesse en couleur que Doc a laissées tomber sur le train. Chaque bûche

représente une augmentation de la vitesse du moteur de 11mph, la dernière faisant monter la vitesse jusqu'à 88mph.

Quand vous arrivez enfin au moteur à l'avant du train, il y a un dernier obstacle à surmonter avant de pouvoir retourner en 1985. La chaufferie de la locomotive a été trop poussée par les bûches de vitesse, et elle crache des bouffées de fumée et des jets de vapeur. La fumée est inoffensive, mais les jets de vapeur peuvent faire tomber Marty. Vous devez aller vers le moteur très prudemment, en évitant les jets et en sautant sur la DeLorean à l'avant du train. Si vous réussissez, vous rentrerez en 1985.

Mais est-ce bien la fin?

CONSEIL

Chaque fois que vous ramassez une bûche de vitesse, le train sursaute tandis qu'il accélère. Faites attention de ne pas vous faire renverser quand ceci se produit, et faites attention à la fumée et aux cendres qui peuvent troubler Marty et le faire tomber.

ATTENTION AUX VIRUS!

Ce produit est garanti sans virus par Mirrorsoft. Mirrorsoft Ltd ne peut pas accepter de responsabilité pour les dégâts causés à ce produit par une infection virale. Pour plus de sécurité, éteignez toujours votre machine pendant au moins une minute avant de charger le jeu - surtout si vous venez juste d'utiliser un autre logiciel.

LIMITES DE LA GARANTIE

La(Les) disquette(s) comprise dans ce produit est garantie être en état de fonctionnement, et totalement dépourvue de virus. Nous ne pouvons accepter aucune responsabilité pour les disquettes qui deviennent infectées après l'achat, mais nous les échangerons. Renvoyez-nous directement les disquettes (l'adresse est sur la première page du manuel). Nous serons dans l'obligation d'imposer un prix nominal mais nous efforcerons de remplacer votre disquette le plus vite possible.

BACK TO THE FUTURE PART III™

IMAGE WORKS™

Zurück in die Zukunft Teil III

Entworfen und programmiert von Probe Software Ltd.

Das Handbuch wurde von Gary Whitta und Jim Willis produziert.

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street,
London SE1 0SW Telephone: 071 928 1454 Fax: 071 583 3494
Customer Support no: 071 261 9455

LADEN

Sollten bei diesem Produkt Ladeschwierigkeiten auftreten, so stecken Sie bitte die Diskette (Verpackung und Begleitmaterial behalten) in einen gefütterten Umschlag und senden sie an:

Department BTF3, Image Works
Irwin House, 118 Southwark Street
London SE1 OSW

Fügen Sie eine kurze Beschreibung der Probleme und natürlich Ihren Namen und Anschrift bei. Wir werden uns bemühen, Ihnen innerhalb von 28 Tagen nach Erhalt der Diskette eine Ersatzdiskette zukommen zu lassen. Ihre gesetzlichen Verbraucherrechte sind davon nicht betroffen.

ATARI ST

Lege die Diskette ins interne Laufwerk und schalte den Recher ein. Das Spiel wird dann geladen und gestartet. Sollest Du über ein einseitiges Laufwerk verfügen, dann schicke die Diskette an uns zurück, damit wir sie für dieses Laufwerk umprogrammieren können.

Schreibe an: BTTF3 Upgrade, Image Works,
Irwin House, 118 Southwark Street,
London SE1 OSW.

AMIGA

Schalte den Computer ein. Wenn nach Workbench gefragt wird, lege die Diskette ins interne Laufwerk. Das Spiel wird dann geladen und gestartet

SPECTRUM KASSETTE

Lege die Kassette in den Recorder und tippe LOAD "" ein. Das Spiel wird dann geladen und gestartet.

SPECTRUM +3 DISKETTE

Lege die Diskette ins Laufwerk und wähle LOADER vom Bildschirmmenü.

Das Spiel wird dann und gestartet.

COMMODORE 64 KASSETTE

Lege die Kassette in den Recorder. Halte die SHIFT-Taste gedrückt und drücke auf RUN/STOP. Drücke PLAY auf dem Recorder. Das Spiel wird dann geladen und gestartet.

COMMODORE 64 DISKETTE

Lege die Diskette ins Laufwerk und tippe LOAD "*",8,1 ein. Das Spiel wird dann geladen und gestaetet.

COMMODORE 128

GO64 eintippen und auf RETURN drücken. Wenn dazu aufgefordert, tippe Y, dann RETURN und folge den entsprechenden Commodore 64-Anweisungen.

AMSTRAD CPC KASSETTE

Lege die Kassette in den Recorder. Halte CONTROL gedrückt und drücke ENTER auf dem Ziffernblock. Das spiel wird dann geladen und gestartet.

AMSTRAD CPC DISKETTE

Lege die Diskette ins Laufwerk, tippe RUN "" DISK ein und drücke auf ENTER. Das Spiel wird dann geladen und gestartet.

IBM PC + COMPATIBLE

Diskette 1 ins Laufwerk A: eingeben, "A:" eintippen und auf RETURN drücken. Dann "BTTF3" eintippen und nochmal RETURN drücken. Das Programm wird nun geladen und gestartet.

BEACHTE BEI KASSETTENVERSIONEN

Da dieses Programm mehrere Teile hat, mußt Du die Kassette bei entsprechenden Anweisungen auf dem Computer anhaiten und erneut starten.

STEUERUNG

Die Atari ST, Amiga und Commodore 64-Versionen können nur mit Joystick gespielt werden. Besitzer eines ST sollten ihren Joystick in Anschluß Eins anschließen, während Besitzer von Amiga- und Commodore-Geräten Anschluß Zwei benutzen sollten.

Spectrum, Amstrad und IBM PC-Versionen haben alle eine Tastatursteuerung, bei der die Tastenfunktionen neu bestimmt werden können, doch kann auch der Joystick benutzt werden. (Spectrum-Geräte müssen eine Kempston- oder Sinclair-Schnittstelle haben.) Weitere Details finden Sie auf den Anweisungen auf dem Bildschirm.

WAS BISHER GESCHAH



Marty steckt in einer furchtbaren Klemme. Es gelang ihm und Doc Brown, in das Jahr 1955 zurückzukehren, um den hinterlistigen Biff daran zu hindern, die Zukunft mit Hilfe eines gestohlenen Sportalmanachs zu seinen Gunsten zu ändern. Aber als der fliegende DeLorean - mit Doc am Steuer - von einem Blitz getroffen wird und sich in Luft auflöst, bleibt Marty im Jahr 1955 zurück! Nun fangen seine Schwierigkeiten erst richtig an.

Sekunden nach Docs Verschwinden erhält Marty einen Brief von ihm - mit einem Poststempel aus dem Jahr 1885! Doc wurde durch den Blitz in den Wilden Westen verschlagen und hat sich dort als Schmied niedergelassen; er schreibt, daß es ihm dort gut

gefällt und daß er Martys Hilfe nicht benötigt. Außerdem enthält der Brief genaue Anweisungen, wo Marty den DeLorean, den Doc in einem alten Bergwerk versteckt hat, finden kann, um mit ihm ins Jahr 1985 zurückzukehren. Aber als Marty und Doc sich zum alten Bergwerk aufmachen, entdecken sie auf dem benachbarten Friedhof einen Grabstein mit Docs Namen - der angegebene Todestag ist nur wenige Tage nach Docs Brief an Marty! Um Doc vor dem sicheren Tode zu retten, steigt Marty in den DeLorean, um ins Jahr 1885 zu reisen.

JETZT SIND SIE AN DER REIHE...

Nun kommt es auf Sie drauf an, in der Rolle von Marty und Doc Brown, alle Beteiligten sicher in ihre richtige Zeit zurückzubringen. Es wird nicht einfach sein, denn da ist Buford "Mad Dog" Tannen, der erste in einer langen Reihe von bösen Tanners von Hill Valley! Seit Docs Ankunft ist er hinter ihm her - und nun auch hinter Ihnen.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT TEIL III ist in vier Abschnitte aufgeteilt, die Sie nacheinander spielen. Jeder Abschnitt entspricht einer berühmten Szene aus dem Film - wenn Sie den Film gesehen haben, um so besser. Die Abschnitte werden nach und nach schwieriger, und der letzte Abschnitt, in dem Sie ein für alle mal ins Jahr 1985 zurückkehren müssen, ist der schwierigste von allen. Aber keine Sorge - wir helfen Ihnen dabei. Das Spiel kann jederzeit durch Drücken der H-Taste angehalten und durch nochmaliges Drücken wieder fortgesetzt werden.

LEVEL EINS

DAS KUTSCHENRENNEN



SZENARIO

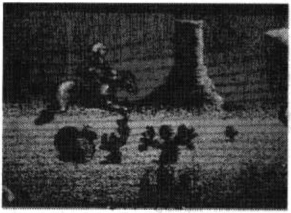
Marty und Doc haben sich im Jahre 1885 getroffen und überlegen, wie sie ins Jahr 1985 zurückkehren können, als sie einen Schrei hören. Es ist Clara, die neue Lehrerin von Hill Valley, deren Pferd durchgegangen ist und nun mit ihr samt Kutsche auf die Schlucht zu rennt. Blitzschnell springt Doc auf sein Pferd und nimmt die Verfolgung auf.

DAS SPIEL

Im ersten Spiel müssen Sie Clara erreichen, bevor die Kutsche in die Schlucht stürzt. Sie übernehmen die Rolle von Doc auf seinem Pferd und Sie starten kurz hinter Clara in der Kutsche. Ein Fenster unter dem Hauptbildschirm gibt Ihre und Claras Entfernung von der Schlucht an. Sie haben keine direkte Kontrolle über Ihr Pferd, das automatisch hinter der Kutsche her galoppiert. Doch Sie können Docs Handlungen steuern. Wenn Sie Claras

Kutsche aufhalten können, bevor sie in die Schlucht stürzt, haben Sie gewonnen und gehen zum nächsten Level über.

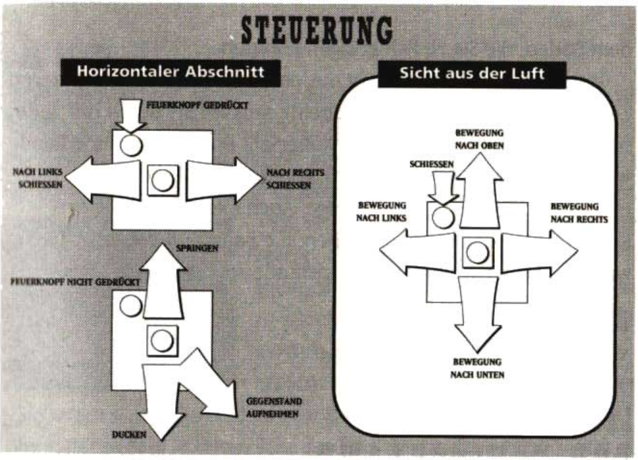
Ihre Aufgabe wird durch Hindernisse auf Ihrem Weg erschwert, die den Erfolg Ihrer Rettungsaktion bedrohen. Gegenstände wie indianische Tomahawks und Gepäckstücke, die von der Kutsche gefallen sind, fliegen auf Doc zu, der sich entweder duckt oder über die Gegenstände hinweg springt; Sie werden schnell herausfinden, was zweckmäßiger ist, je nach Höhe des Gegenstandes.



Einige Gegenstände können aufgesammelt werden - alles, was nicht springt oder federt, wie ein Hut oder ein Kleidungsstück, kann aufgenommen werden, indem Doc mit dem Joystick diagonal runter und nach rechts geführt wird. Für jeden gesammelten Gegenstand gibt's Bonuspunkte.

Um alles noch schwieriger zu gestalten, haben die Indianer beschlossen sich einzumischen. Sie verfolgen Doc zu Pferde und versuchen, ihn vom Pferd zu holen. Glücklicherweise haben Sie ein Gewehr zu Ihrer Verteidigung, mit dem Sie nach vorne und nach hinten schießen können.

Jedesmal, wenn Doc vom Pferd fällt, geht kostbare Zeit verloren und Clara nähert sich immer weiter der Schlucht. Wenn Doc zu oft vom Pferd fällt, stürzt die Kutsche in die Schlucht und das Spiel ist aus.



MITTELTEIL DES SPIELS

Wenn Sie sich Clara nähern, ändert sich in bestimmten Abständen der Blickwinkel - Sie sind immer noch Doc zu Pferde, aber nun sehen Sie die Spielhandlung von oben, wobei der Schirm nach oben rollt.

Im ersten Teil dieser Sicht aus der Luft werden Sie in einen Kampf zwischen der Kavallerie und den Indianern verwickelt. Sie müssen sich einen Weg durch das Kreuzfeuer bahnen, ohne getroffen zu werden. Sie haben immer noch Ihr Gewehr zur Hand und können auf die Indianer schießen, aber nicht auf die Kavallerie! Halten Sie weiterhin Aussicht auf Gegenstände auf

dem Boden, die Sie zu Fall bringen könnten.

Im zweiten Teil dieser Sicht aus der Luft, die zu einem späteren Zeitpunkt auf diesem Level erscheint, müssen Sie durch Hill Valley reiten - mitten durch einen Banküberfall! Buford und seine Bande wurden beim Verlassen der Bank von der Kavallerie gestellt und eine wilde Schießerei ist im Gange. Auch hier müssen Sie den Kugeln ausweichen und versuchen, die Bankräuber zu erwischen, während Sie weiterhin auf Gegenstände auf dem Boden achten.

HINWEIS

Nicht auf die Kavallerie schießen!

LEVEL ZWEI
DER SCHIESSTAND

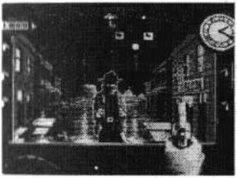


SZENARIO

Es wird gefeiert in Hill Valley. Die berühmte Uhr ist endlich in den Turm eingebaut worden, und Marty und Doc nehmen am Straßenfest teil. Marty bemerkt einen Schießstand im alten Stil. Nach all der Übung, die er beim Seven Eleven hatte, bezahlt Marty, lädt das Gewehr und zielt ...

DAS SPIEL

In diesem Abschnitt ist Ihre Aufgabe kinderleicht - schießen Sie so viel Sie können so schnell Sie können. Dieses Spiel wird aus der Ich-Perspektive gespielt, d.h. daß Sie alles aus Martys Sicht sehen. Ihr Gewehr erscheint auf dem Bildschirm, und um Ihnen etwas zu helfen,



wird auch eine besondere Zielvorrichtung gezeigt, die Ihnen das Zielen erleichtern sollte. Sie brauchen nur noch zu zielen und zu schießen; versuchen Sie, so oft wie möglich zu treffen. Über Ihre Munition brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen - Sie haben so viel Sie wollen, aber dafür ist Ihre Zeit begrenzt. Eine Uhr in der oberen, rechten Ecke des Bildschirms tickt während des Spiels, und wenn Ihre Zeit abgelaufen ist, kommt Buford und beendet das Spiel.

Die leichtesten Ziele sind Enten, sie laufen unten auf dem Bildschirm von rechts nach links über den Schießstand. Es gibt auch fliegende Enten, die aus der gleichen Richtung am oberen Rand des Schießstands erscheinen. Diese bewegen sich schneller, daher müssen auch Ihre Reaktionen schneller sein. Darüber hinaus gibt es wieder viele Bonusgegenstände, nach denen Sie Ausschau halten sollten.

Die meisten Punkte erhalten Sie, wenn Sie auf die Pappfiguren von Buford und seiner Bande schießen. Diese erscheinen in den Türen und Fenstern des Schießstands - sogar direkt vor Ihnen, im Vordergrund des Bildschirms - und schießen auf Marty. Sie können nicht getroffen

werden, aber die Bandenmitglieder sind nur für kurze Zeit sichtbar, bevor sie wieder verschwinden, Sie müssen also blitzschnell sein.

HINWEIS

Ziele gibt es nicht nur auf dem Schießstand selbst. Richten Sie Ihr Augenmerk auch auf Objekte außerhalb des eigentlichen Schießstands und versuchen Sie, einige der Hindernisse im Hintergrund zu treffen. Dies könnte zu interessanten Ergebnissen führen! Schießen Sie aber nicht auf die alten Damen und passen Sie auf die besonderen Enten-Bonusse auf.

LEVEL DREI
TORTENWERFEN



SZENARIO

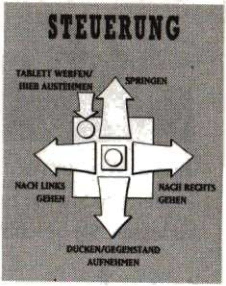
Wer kreuzt während der feierlichen Eröffnungszeremonie des Turms auf - natürlich Buford "Mad Dog" Tannen und seine Bande - und sie führen Böses im Schilde. Sie haben es auf Doc abgesehen , aber leider die Rechnung ohne Marty gemacht. Er hat zwar kein Gewehr, ist aber ein geschickter Frisbee-Spieler. Mit einem Stapel Kuchentabletts von einem Kuchenstand bewaffnet nimmt es Marty mit Buford und seiner Bande auf.

DAS SPIEL

Bufords Bande hat sich in den Gebäuden um den Marktplatz von Hill Valley herum versteckt, während Sie mitten auf dem Platz stehen, nur mit einem Stapel Kuchentabletts zu Ihrer Verteidigung. Die Bandenmitglieder erscheinen in Türen, Fenstern und auf dem Dach des Saloons und schießen auf Sie. Sie konnten eine alte Ofentür ergattern, die Ihnen als eine Art primitiver, kugelsicherer Weste dient, die Sie aber nur vor einer bestimmten Anzahl von Schüssen bewahrt - wird die Ofentür zu oft getroffen, dann zerbricht sie und gibt Martys Herz frei. Der nächste Treffer ist tödlich.



Ihre Munition - die Kuchentabletts - erhalten Sie in Stapeln von jeweils zehn vom Tisch in der unteren, rechten Ecke des Bildschirms. Ihr Vorrat ist unbegrenzt, und Marty kann seine Munition jederzeit erneuern. Um einen erfolgreichen Wurf auszuführen, bringen Sie Marty, der sich nur nach rechts oder links bewegen kann, in die richtige Position und drücken dann Feuer. Die Tabletts können so schnell Sie wollen geworfen werden. Die richtige Wurfposition zu erreichen, ist nicht einfach, aber mit Übung schaffen Sie's. Der Trick besteht darin, so schnell wie möglich in Position zu kommen, um ein Bandenmitglied zu treffen, bevor es wieder verschwindet.



Es reicht leider nicht, die einzelnen Bandenmitglieder zu treffen. Sie werden zwar für eine Weile außer Gefecht gesetzt, tauchen aber dann wieder auf. Um sie vollkommen unschädlich zu machen, müssen Sie sie dreimal treffen. Sie werden dann auf der Bösewichter-Anzeige oben auf dem Bildschirm durchgestrichen. Wenn alle sechs Bandenmitglieder erledigt wurden, taucht Buford selbst auf und muß besiegt werden. Dann können Sie zum letzten Abschnitt übergehen.

HINWEIS

Sie können Tabletts in der Luft "biegen", indem Sie sie im Bogen werfen. Ziehen Sie den Joystick direkt nach dem Werfen in die Richtung, in die Sie abbiegen wollen. Dies ist recht nützlich, um in schwierige Ecken zu gelangen.

LEVEL VIER

DER ZUG



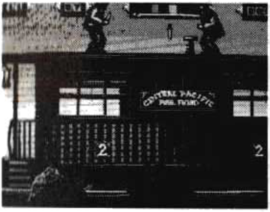
SZENARIO

Endlich ist es Marty und Doc gelungen, einen Plan zu entwickeln, um ins Jahr 1985 zurückkehren zu können - aber der einzige Weg, um den DeLorean auf eine Geschwindigkeit von 88 Meilen pro Stunde zu bringen, ist, ihn von einer Lokomotive schieben zu lassen. Sie beschließen also, eine Lokomotive zu stehlen...

DAS SPIEL

Sie übernehmen die Rolle von Marty und starten das Spiel auf dem letzten Wagen des fahrenden Zugs stehend. Sie müssen über alle Waggons entlang laufen und dabei Docs Spezial-Feuerklötze aufsammeln, um die Lokomotive auf 88 Meilen pro Stunde zu bringen und schließlich in den DeLorean an der Spitze des Zuges klettern, bevor Ihre Zeit abläuft.

Während Sie auf dem Zug entlanggehen, tauchen Mitglieder von Bufords Bande auf, die sich mit dem Zugpersonal, das sich seinen Zug nicht stehlen lassen will, gegen Sie verbündet haben. Glücklicherweise hat Marty noch einige Kuchentabletts übrig, die er werfen kann, um die Bösewichter vom Zug zu stürzen. Kommen sie Marty zu nahe, so kann er sich entweder mit ihnen schlagen oder unter ihren Beinen durchkrabbeln. Außerdem müssen Sie von Waggon zu Waggon springen.



Nehmen Sie sich vor den unbeweglichen Gegenständen in acht, an denen der Zug vorbeirast. Wassertürme, Signale usw. können Marty vom Zug werfen; Sie müssen sich daher ducken oder über die Hindernisse hinwegspringen, um ihnen auszuweichen. Wenn Sie vom Zug gestoßen werden, werden Sie durch Ihr Hoverboard wieder auf den Bildschirm zurückgebracht und können mit Hilfe einer Leiter auf einen der Waggons zurückklettern.

Unterwegs müssen Sie die sieben farbigen Geschwindigkeits-Feuerklötze aufsammeln, die Doc unvernünftigerweise oben auf dem Zug hat fallen lassen. Jeder Klotz erhöht die Geschwindigkeit der Lokomotive um elf Meilen pro Stunde, bis sie 88 Meilen pro Stunde erreicht.

Sind Sie schließlich auf der Lokomotive angekommen, müssen Sie ein letztes Hindernis überwinden, bevor Sie ins Jahr 1985 zurückkehren können. Der Kessel hat sich durch die Geschwindigkeits-Klötze überhitzt und Dampf und Qualm tritt an einigen Stellen aus. Der Qualm ist harmlos, aber die Dampfstrahlen können Marty vom Zug werfen. Sie müssen sich vorsichtig Ihren Weg auf der Lokomotive entlang bahnen, den Dampfstrahlen ausweichen und in den DeLorean an der Spitze des Zuges springen. Wenn Ihnen das gelingt, so kehren Sie ins Jahr 1985 zurück.

Aber ist das wirklich das Ende?

VIRUS-WARNUNG

Mirrorsoft garantiert, daß dieses Produkt frei von Computerviren ist. Mirrorsoft lehnt jede Verantwortung für Schäden an diesem Produkt, die aus einer Virusinfektion entstanden sind, ab. Um sicher zu sein, Schalten Sie Ihr Gerät vor Spielbeginn mindestens eine Minute lang aus - besonders, wenn Sie vorher ein anderes Software-Programm benutzt haben.

GARANTIEBESCHRÄNKUNGEN

Die Diskette(n), die diesem Produkt beigefügt sind, sind garantiert funktionstüchtig und frei von Viren. Wir können keine Verantwortung für Disketten übernehmen, die nach dem Kauf von Viren befallen werden, aber wir sind bereit, diese Disketten zu ersetzen. Schicken Sie die Diskette direkt an uns zurück (die Anschrift finden Sie am Anfang dieses Handbuchs). Wir müssen leider eine nominelle Gebühr berechnen (bitte anrufen für Details). Wir werden dann versuchen, Ihre Diskette so schnell wie möglich zu ersetzen.

BACK TO THE FUTURE III

ITALIANO

COMMODORE 64 CASSETTA

Accertato che la cassetta sia completamente riavvolta fino all'inizio del lato A, inseriscila nel registratore e poi tieni schiacciato SHIFT e premi RUN/STOP. Poi, al sollecito, premi PLAY.

COMMODORE 64 DISCO

Inserisci il dischetto nell'unità, batti LOAD"*",8,1 e premi RETURN.

COMMODORE 128

Digita GO64 e premi RETURN. Al sollecito, premi Y seguito da RETURN, poi segui le istruzioni appropriate al Commodore 64.

AMSTRAD CPC CASSETTA

Accertato che la cassetta sia completamente riavvolta fino all'inizio del lato A, inseriscila nel registratore. Tieni schiacciato CTRL e premi INVIO sul tastierino numerico. Al sollecito, premi PLAY. Su macchine a disco occorre battere |TAPE seguito da RETURN.

AMSTRAD CPC DISCO

Inserisci il dischetto nell'unità e batti RUN"DISK.

IBM PC e COMPATIBILI

Inserisci il Dischetto 1 nell'unità A: del sistema, poi batti A: seguito da RETURN. Quindi, batti "BTTF3" seguito da RETURN.

NOTA PER UTENTI CON CASSETTE

Poiché il programma consiste di parti diverse, occorre fermare e avviare la cassetta secondo le istruzioni che appaiono sullo schermo.

CONTROLLI

Le versioni Atari ST, Amiga e Commodore 64 si possono eseguire solo con un joystick. Gli utenti ST devono collegare lo stick nella Porta 1, mentre gli utenti Amiga e Commodore 64 devono usare la Porta 2.

Le versioni Spectrum, Amstrad e IBM PC dispongono tutte di controlli tastiera ridefinibili, oltre all'opzione joystick. (Gli utenti Spectrum devono avere un'interfaccia Kempston o Sinclair). Per ulteriori particolari, fare riferimento alle istruzioni sullo schermo.

ANTEFATTO

Marty è nei guai. Tornato nel 1955 per impedire al malvagio Biff di cambiare il futuro a suo vantaggio mediante un almanacco sportivo rubato, era riuscito insieme a Doc Brown nell'intento. Ma quando la DeLorean volante - con a bordo il Doc - colpita da un fulmine era scomparsa, Marty era rimasto bloccato nel 1955! E questo è solo l'inizio dei suoi guai.

Pochi secondi dopo la scomparsa del Doc, Marty riceve una sua lettera - datata 1885! Catapultato al tempo del vecchio West dalla scarica del fulmine, Doc ha deciso di rimanervi a fare il fabbro, spiegando che si trova bene e non ha bisogno di alcun aiuto da Marty. La lettera, inoltre, include istruzioni precise su come ritrovare la DeLorean (che Doc ha nascosto in una vecchia miniera abbandonata) e utilizzarla per riportare Marty di nuovo al 1985. Ma quando Marty e Doc arrivano alla miniera per riprendere la DeLorean, essi scoprono nel cimitero accanto, una pietra tombale con il nome di Doc - datata pochi giorni dopo la lettera a Marty! Marty intuisce che deve salvare Doc prima che venga ucciso, quindi usa la DeLorean per tornare al 1885...

E QUI TOCCA A TE...

Adesso tocca a te, in entrambi i ruoli di Marty e Doc Brown, a risolvere il problema e a far ritornare tutti sani e salvi nel proprio tempo. Non sarà facile, grazie anche alla comparsa di Buford "Cane Rabbioso" Tannen, il primo della maledetta razza dei Tanners di Hill Valley! Egli sta dando la caccia al Doc fin da quando è arrivato - e adesso ce l'ha anche con te.

RITORNO AL FUTURO PARTE III si divide in quattro sezioni, da giocare una dopo l'altra. Ogni sezione rappresenta una scena famosa del film - per cui, se hai visto il film è ancora meglio. Le sezioni diventano via via più difficili, con l'ultima, quella in cui devi fare ritorno definitivamente al 1985, la più dura di tutte. Ma non aver paura - ti aiuteremo strada facendo. Durante ognuna delle sezioni, puoi sempre sospendere il gioco premendo il tasto "H" e ripremendolo di nuovo per continuare.

L'INSEGUIMENTO DEL CALESSE - Livello 1

SCENARIO...

Appena ritrovatisi nel 1885, Marty e Doc stanno pensando a come tornare nel 1985 quando sentono delle grida. E' Clara, la maestrina di Hill Valley su un calesse impazzito (a proposito, questo è una specie di carretto tirato da un cavallo) che sta puntando dritto su un precipizio. Con mossa fulminea, Doc salta a cavallo e comincia ad inseguire.

IL GIOCO

L'obiettivo di questo primo gioco è di raggiungere Clara prima che il calesse arrivi all'orlo del precipizio. Tu qui sei Doc a cavallo, e inizi proprio dietro al calesse in corsa. Su una finestra in basso sullo schermo, puoi vedere quanto siete ormai vicini allo strapiombo. Tu non hai un controllo diretto sul cavallo, che galoppa automaticamente, ma puoi controllare le azioni di Doc. Se raggiungi Clara prima dell'orlo del precipizio, hai vinto e passi al prossimo livello.

Il compito è reso più difficile dagli ostacoli che sorgono all'improvviso sulla strada, che minacciano di impedire a Doc di salvare Clara. Il Doc viene investito da oggetti come accette indiane e bagagli caduti dal calesse, che devono essere schivati o saltati. Capirai i movimenti adatti ad ognuno, a seconda dell'altezza dell'oggetto.

Alcuni oggetti si possono raccogliere - tutti quelli che non rimbalzano, come un cappello o un capo di vestiario. Il Doc li raccoglie se spingi diagonalmente in basso e a destra il joystick. Per ogni oggetto raccolto, ottieni punti premio.

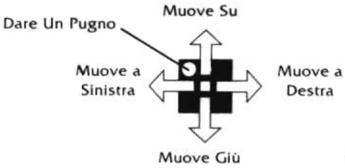
Per rendere le cose ancora più difficili, gli Indiani hanno deciso di intervenire. Questi inseguono il Doc à cavallo, cercando di buttarlo a terra. Per fortuna disponi di una pistola per difenderti e puoi sparare sia davanti che alle spalle.

Ogni volta che Doc cade da cavallo, perdi del tempo e Clara si avvicina al burrone. Se cadi troppe volte, il calesse precipita e il gioco termina.

SEZIONI MEDIANE

Come ti avvicini a Clara, l'azione muta di visuale a determinati intervalli - tu sei sempre Doc a cavallo, ma adesso guardi direttamente l'azione dall'alto, con lo schermo che scorre verso l'alto.

CONTROLLI



Nella prima delle due sezioni aeree, capiti in mezzo ad uno scontro tra indiani e cavalleria e devi uscirne passando in mezzo al fuoco incrociato senza farti colpire. Disponi sempre della tua pistola e puoi sparare agli Indiani - ma non tirare sulla cavalleria! Inoltre, tieni d'occhio gli ostacoli sul terreno che possono farti cadere da cavallo.

Nella seconda sezione aerea, che viene nell'ultima parte del livello, devi attraversare Hill Valley nel bel mezzo di una rapina alla banca! Buford e la sua banda sono stati circondati dalla cavalleria all'uscita della banca, e adesso c'è una bella sparatoria. Anche qui, evita le pallottole e spara ai cattivi, sempre attento, però, agli ostacoli sul terreno.

SUGGERIMENTI

Non sparare alla cavalleria!'

IL TIRO A SEGNO - Livello 2

SCENARIO...

È serata di festa a Hill Valley. La costruzione del famoso campanile è stata ultimata e Marty e Doc partecipano alla festa all'aperto. Mentre vanno in giro, Marty nota un un vecchio baraccone di Tiro a Segno. Incapace di resistere alla tentazione, dopo tutte le esercitazioni fatte, Marty paga, carica e prende la mira...

IL GIOCO

In questa sezione, l'obiettivo è semplice - spara più che puoi e più alla svelta che puoi. Questo gioco si esegue con la prospettiva in prima persona - il che significa che vedi le cose esattamente come le vede Marty. L'arma appare sullo schermo e, per aiutarti un po', c'è un mirino speciale che indica esattamente a cosa stai puntando. Tutto quello che devi fare è mirare e sparare, cercando di abbattere tutto quello che puoi. Non preoccuparti per le munizioni - ne hai quante ne vuoi, ma il tempo è breve. Un orologio nell'angolo alto a destra scandisce il gioco e quando il tempo scade, appare Buford e il gioco finisce.

I bersagli più facili da colpire sono le anatre - queste scorrono lungo il basso da destra a sinistra. Ci sono anche anatre volanti, che passano in alto sempre nella stessa direzione. Queste ultime vanno un più veloci, per cui devi essere rapido. Inoltre, ci sono un sacco di oggetti premio da scoprire, per cui tieni gli occhi aperti.

Per fare ancora più punti, comunque, stai attento alle sagome di cartone di Buford e della sua banda. Questi appaiono sulle porte dei negozi e alle finestre - e perfino

in primo piano, proprio davanti allo schermo - mirando a Marty. Loro non possono spararti, ma siccome appaiono solo per alcuni istanti prima di scomparire, devi essere rapidissimo.

SUGGERIMENTI

I bersagli non sono l'unica cosa a cui sparare. Guarda in giro FUORI dal baraccone stesso e cerca di colpire alcuni degli ostacoli sullo sfondo. Potrebbero esserci dei risultati interessanti! Non sparare alle vecchie signore e stai attento alle speciali anatre premio!

TORTE IN FACCIA - Livello 3

SCENARIO...

Mentre sei alla cerimonia di inaugurazione del Campanile, chi è che si presenta se non il perfido Buford "Cane Rabbioso" Tannen e i suoi accoliti in cerca di grane!?. Ma nel prendersela con Doc, non hanno fatto i conti che c'è Marty. Lui non avrà la pistola, ma è un formidabile lanciatore di piattelli e infatti, impossessatosi di una pila di vassoi vuoti sulla bancarella delle torte, Marty dà del filo da torcere a Buford e alla sua banda!

IL GIOCO

La banda di Buford si è nascosta negli edifici attorno alla piazza di Hill Valley lasciandoti allo scoperto, con solo una pila di vassoi per difenderti. I cattivi appaiono sulle porte, alle finestre e sul tetto del saloon e ti sparano addosso. Tu sei riuscito a prendere un vecchio sportello di un forno, che adesso usi come un improvvisato giubbotto antiproiettile, ma questo ti protegge solo per un certo numero di colpi - se viene colpito troppe volte, si spacca scoprendo il cuore di Marty. Il prossimo colpo sarà quindi quello fatale.
Tu prendi i vassoi - in pile di dieci - sul tavolo nell'angolo basso a destra dello schermo. Di questi ce n'è un'infinità e Marty può rifornirsi in ogni momento. Per lanciarli, basta mettersi in posizione (Marty si può muovere solo a destra o a sinistra) e premere FUOCO - puoi lanciare rapidamente quanto vuoi. Mettersi nell'esatta posizione per colpire i bersagli non è facile, ma con la pratica ti riuscirà bene. Il trucco è di farlo abbastanza rapidamente in modo da colpire uno degli scagnozzi di Buford prima che scompaia.

Comunque, non è sufficiente colpire il bandito una sola volta. Questo lo manda via per un po', ma poi ricompare. Per sbarazzarti di un cattivo, devi colpirlo tre volte e quando ci riesci, egli viene cancellato sul Cattivometro in alto sullo schermo. Quando tutti e sei i banditi sono stati battuti, appare Buford in persona e si passa alla sezione finale.

SUGGERIMENTI

Puoi far "curvare" i vassoi in aria dandogli l'effetto. Tocca il joystick nella direzione dell'effetto che vuoi dare subito dopo aver lanciato. Utile per tirare dietro gli angoli!

IL TRENO - Livello 4

SCENARIO...

Marty e Doc hanno trovato finalmente la maniera di tornare al 1985 - ma l'unico modo di far arrivare la DeLorean a 88 miglia all'ora è di spingerla con una locomotiva! Per cui essi decidono di rubarne una...

IL GIOCO

Tu qui sei Marty e inizi il gioco stando in piedi sull'ultimo vagone del treno in moto. Dovrai percorrere tutti i vagoni raccogliendo gli speciali tronchetti di velocità del Doc per alzare la velocità fino a 88 miglia all'ora e poi entrare nella DeLorean davanti al treno prima che scada il tempo.

Percorrendo il treno, i membri della banda di Buford e i macchinisti (che non vogliono che gli rubi il treno) appaiono e ti affrontano. Per fortuna Marty ha ancora qualche vassoio da tirare per buttare i cattivi giù dal treno. Se questi si avvicinano troppo, Marty li può prendere a pugni o abbassarsi e sgusciargli tra le gambe. Dovrai anche saltare da un vagone all'altro.

Stai però attento agli ostacoli fissi che sfilano accanto al treno. Ganci per la posta, pompe dell'acqua e segnali, possono tutti buttare Marty giù dal treno, per cui dovrai abbassarti o saltare per evitarli. Se vieni buttato giù, vieni riportato sullo schermo dalla tua tavola flottante e puoi risalire sul treno per continuare.

Lungo il percorso, devi raccogliere sette tronchetti di velocità colorati, che lo sbadato Doc ha seminato sul tetto del treno. Ognuno di questi incrementa la velocità della locomotiva di 11 miglia all'ora e con l'ultimo arrivi a 88 miglia all'ora.

Quando infine arrivi alla locomotivà, c'è un ultimo ostacolo da superare prima di poter tornare al 1985. La caldaia della locomotiva è stata sovraccaricata dagli speciali tronchetti e sta spruzzando getti e nuvole di vapore. Le nuvole sono innocue, ma i getti possono buttare giù Marty. Dovrai quindi avanzare lungo la locomotiva con molta attenzione, evitando i getti, per poi saltare a bordo della DeLorean davanti al treno. Se ci riesci, torni al 1985.

Ma è proprio finita?

SUGGERIMENTI

Ogni volta che raccogli un tronchetto, il treno dà uno scossone mentre prende velocità. Stai attento a non cadere quando questo accade, e poi stai attento anche al fumo e alla fuliggine, che possono confondere Marty e provocarne la caduta.

AVVERTENZA ANTI VIRUS!

Il presente prodotto è garantito dalla Mirrorsoft esente da virus. La Mirrorsoft Ltd non assume alcuna responsabilità per eventuali danni provocati al prodotto da infezioni da virus. Per sicurezza, spegnere sempre l'apparecchio per almeno un minuto prima di caricare il gioco - specialmente se si è appena terminato di eseguire un altro tipo di programma.

LIMITI DI GARANZIA

I dischetti acclusi al presente prodotto sono garantiti come perfettamente funzionanti e totalmente esenti da virus. La casa non accetta alcuna responsabilità rispetto a dischetti contaminati dopo l'acquisto, ma è disposta a sostituirli. Spedire i dischetti direttamente alla casa (l'indirizzo è sulla copertina del manuale) dietro versamento di una somma nominale (per i detagli, si prega di telefonare). La casa si impegna a far pervenire la sostituzione al più presto possibile.

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London, SE1 0SW
Telephone: 071 9281454 Fax: 071 5833494